53 DINÂMICAS PARA CRIANÇAS

ÍNDICE

1 CACHORRO E GATO CEGO

IDADE: 7 anos
OBJ. ESP.: Audição, atenção
MATERIAL: Lenços
LOCAL: Sala, quadra, pátio
Formação: círculos
Organização: alunos em círculos que irão dois para o centro; um será o cachorro e outro o gato. Veda-se os olhos de ambos
Execução: toda vez que o cachorro latir o gato miará e o cachorro tentará pega-lo. Se conseguir, irão outros ao centro.

2 QUAL O PERFUME?

IDADE: 9 anos em diante
SEXO: Ambos
OBJ. ESP.: Desenvolver o olfato
MATERIAL: Frutas, perfumes, loções, etc
Formação: círculos
Organização: alunos em círculos, sendo que um irá para o centro com olhos vendados
Execução: o professor dará ao alunos do centro para cheirar o perfume e dirá: - deverás reconhecer este aroma entre outros que vou te dar. Em seguida dará alvejante, etc... Este deverá identificar, entre outros qual foi o primeiro, etc.

3 TOCAR O CEGO

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Desenvolvimento-perspectivo
LOCAL: Ar-livre, salão
Formação: círculo
Organização: alunos sentados em círculo. Ao centro, um colega de olhos vendados
Execução: um colega do círculo se levantará, tocará o ceguinho e se sentará novamente. Pelos movimentos feitos, o cego tentará adivinhar quem o tocou.

4 COM QUEM ESTARÁ A BOLA?

IDADE: 9 anos
OBJ. ESP.: Atenção, perspicácia
MATERIAL: Bola
LOCAL: Pátio, gramado
Formação: círculo
Organização: alunos em círculo, pernas cruzadas, um aluno sentado no centro com olhos vendados
Execução: os companheiros passam a bola entre si e ao sinal do professor coloca as mãos para trás escondendo a bola. O aluno que está no centro, abre os olhos e aponta aquele que imagina estar com a bola. Se errar repete o jogo.

5 GARRAFA MÁGICA

IDADE: 8 anos em diante
OBJ. ESP.: Desenvolver a imaginação
MATERIAL: Uma garrafa
LOCAL: Sala, pátio
Formação: círculo
Organização: os alunos em círculo, o professor no centro
Execução: o professor gira a garrafa no solo e quando esta parar apontará na direção de um aluno. Este deverá ir para o centro e executar uma tarefa determinada pela turma ou professor.

6 COMER A MAÇÃ

IDADE: 9 anos em diante
OBJ. ESP.: Controle Emocional
MATERIAL: Maçã
LOCAL: Quadra, pátio
Formação: fileiras
Organização: em fileiras, tendo na frente das mesmas, maças penduradas
Execução: ao sinal procurar morder a maçã que lhe corresponde, sem segura-la, dentro de um tempo determinado. Vencerá a fileira que obtiver maior número de pontos, por mordida, ou que morder a maçã primeiro, ou ainda o que comer a maçã primeiro.

7 O CACHORRO E O OSSO

IDADE: 7 anos
OBJ. ESP.: Atenção, audição
MATERIAL: Qualquer objeto
LOCAL: pátio, gramado
Formação: círculo
Organização: os alunos em círculos. Um sentado ao centro tendo olhos vendados, que será o cachorro. Perto de si haverá um objeto “o osso”
Execução: dado o sinal, o professor indicará um dos alunos no círculo que tentará cautelosamente pegar o osso. Percebendo o ruído, o cachorro latirá e indicará o lado do ruído. Ao acertar a direção o professor indicará outro aluno. Se um conseguir e não for adivinhado se tira as vendas e tenta adivinhar.

8 O MICO

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Atenção, agilidade
MATERIAL: Bolas
LOCAL: Quadra, gramado, pátio
Formação: círculo
Organização: em círculo, ficando dois alunos que se defrontam, de posse de uma bola. Uma bola será designada “MICO”

Execução: ao sinal de início, os alunos que tem a bola passam-na ao colega da esquerda, o qual rapidamente faz o mesmo e assim sucessivamente. As bolas são passadas, o objetivo é fazer com que uma bola alcance a outra, isto é, que o "mico" seja apanhado sendo que todos evitam que isto aconteça em suas mãos.
Quem deixar cais a bola deve recuperá-la sozinho e voltar ao seu lugar para recomeçar a passá-la. Cada vez que o mico é apanhado interrompes-se a brincadeira e o aluno que permitir ficará no centro até ser substituído.

9 ESTALINHO

OBJ. ESP.: Coordenação motora, ritmo, atenção
LOCAL: Ar livre e sala
Formação: círculo
Organização: alunos numerados seguidamente formando um círculo na posição "sentados". Todos iniciam o jogo batendo duas vezes e estalando os dedos uma
vez na mão direita e outra esquerda.
Execução: um aluno ao estalar os dedos da mão direita diz seu número e ao estalar da mão esquerda, chama um número correspondente, a um companheiro.
Aquele que for chamado continuará o jogo dizendo o seu número e chamando outro. Quem errar e quem chamar o número que já saiu, também irá sair.

10 ELEFANTE VOA?

IDADE: 7 anos
OBJ. ESP.: Atenção
LOCAL: Sala, quadra
Formação: círculo
Organização: alunos em círculo
Execução: o professor pergunta se determinados bichos voam. Se voam, os alunos deverão responder: voa e fazerem gestos com os braços. Ex.: Galinha voa?
Pássaro voa? Elefante voa? O aluno que cometer algum engano pagará prenda no final.

11 JOGO DO PUM

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Atenção e pronta reação
LOCAL: Ar livre e sala
Formação: círculos
Organização: alunos em círculos na posição sentados
Execução: os alunos numerando-se seguidamente, mas chegando ao número 7 deverá dizer: PUM, substituindo-os. O aluno que demorar em falar ou não substituir o número por Pum deixará o jogo toda vez que errar. O jogo é renumerado pelo aluno colocado à sua direita.

12 DESCOBRIR O QUE ESTÁ MUDADO

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Memória, perspicácia, observação

LOCAL: Ar livre e sala
Formação: círculos
Organização: pede-se a um aluno que deixe o local e faz-se algumas modificações
Execução: quando o aluno voltar o grupo começará a contar aumentando ou diminuindo a intensidade do canto à medida que ele se aproxima ou afasta do que mudou.

13 AI VAI O GANSO

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Desenvolver os sentidos, memória
LOCAL: Pátio e quadra
Formação: fileira
Execução: o primeiro virando para o seguinte e dizendo: "Ai vai o ganso". O segundo dirá "Que ganso?" Ao que o primeiro responde: "O ganso". O segundo fala: ... ah... o ganso. A pergunta será repetida e assim sucessivamente. Assim corre-se todas as fileiras.

14 JOGO DO LIMÃO

IDADE: 6 anos em diante
OBJ. ESP.: Ritmo, Atenção
MATERIAL: Limão
LOCAL: Quadra, pátio, sala, gramado
Formação: círculo
Organização: alunos sentados em círculo, tendo um, posse de um limão
Execução: os alunos iniciarão a brincadeira cantando: Meu limão, meu limoeiro... ao mesmo tempo passando o limão aos colegas. Ao findar a canção, o aluno
que estiver de posse do limão será eliminado.

15 JOGO DA MEMÓRIA

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Memória, tato
MATERIAL: Lápis, grampos, moedas, giz, etc
Formação: em pé, formando um círculo, mãos para trás
Execução: o recreador entregará para um aluno um objeto após outro para ser passado adiante. Após serem passados todos os objetos, todos se sentarão e rapidamente escreverão o nome dos objetos que passarem pelas suas mãos. Vencerá quem escrever mais nomes dos objetos em um tempo determinado.

16 BOM DIA

IDADE: 7 anos em diante
SEXO: Ambos
OBJ. ESP.: Educação dos sentidos
MATERIAL: Lenço
LOCAL: Quadra ou pátio
Formação: círculos

Organização: alunos em pé em círculo. Um no meio com os olhos vendados.
Execução: os alunos do círculo caminharão e sendo um apontado, dirá: Bom dia! Se o aluno de olhos vedados identificar a voz do colega, trocará de lugar com este.

17 CÍRCULOS UNIFICADORES

IDADE: Ambos
OBJ. ESP.: Pronta reação e atenção
MATERIAL: Disco, toca-fitas
LOCAL: Ar livre e salão
Formação: em círculos de pé
Execução: a turma se desloca ao som da música. Quando esta parar devem formar grupos de 5 ou 3, anteriormente determinados. Os que sobrarem ficam prisioneiros dentro do círculo. Termina quando fica somente um prisioneiro no círculo.

18 PERSEGUIR A BOLA

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Astúcia, rapidez, agilidade
MATERIAL: Bolas
LOCAL: Ar livre
Formação: duas colunas em posição fundamental. O primeiro de cada equipe com uma bola.
Execução: o primeiro de cada coluna lança a bola o mais longe possível no terreno do fogo. Isto feito, todos deverão correr para reformar a coluna atrás da bola atirada pela coluna contrária. Vencerá a coluna que se reformar em primeiro lugar.

19 CORRER EM CIRCUITO

IDADE: 9 anos
OBJ. ESP.: Iniciação desportiva (hand e basquete)
MATERIAL: Bola
LOCAL: Quadra
Formação: fileiras
Organização: 2 fileiras frente a frente formando 2 equipes A e B. Primeiro aluno de cada fileiras com uma bola.
Execução: ao sinal, o aluno de posse da bola corre em direção ao que está na outra extremidade da fileira. Neste momento há trocas de lugares. O primeiro fica último e inicia a passagem da bola ao outro. Quando chegar o 1º fica último e inicia a passagem da bola ao outro. Quando chegar o 1º, a 1º de posse da bola.
Vencerá o que executar a tarefa primeiro.

20 PASSE PASSE

IDADE: 10 anos
SEXO: Ambos
OBJ. ESP.: Habilidade ao passar a bola, destreza, iniciação desportiva (handball e basquete)
MATERIAL: Bolas, arcos

LOCAL: Quadra, pátio, gramado
Formação: fileiras (alunos em círculos demarcados ou dentro de arcos)
Organização: 2 fileiras frente a frente, separadas por uma certa distância, formando 2 equipes A e B. Dois alunos de cada equipe serão destacados para ocupar um lugar, pouco afastado das extremidades, na luta central que separa as fileiras.
Execução: ao sinal, o aluno nº 1 de cada equipe, passará a bola ao nº 2 e este ao 3; 3 ao 4... O último de posse da bola, correrá em direção ao nº 1. neste momento os demais trocam de lugar e o último ocupa o lugar do 1º. Reinicia-se o exercício, até chegar à posição inicial. ERROS: sair do lugar ao passar ou receber a bola, deixar cair a bola, abandonar seu lugar antes que o vizinho deixe o seu.

21 DÊ 5 PASSOS E FUJA

IDADE: 7 anos
SEXO: Ambos
OBJ. ESP.: Orientar-se no espaço em relação a objetos e pessoas
LOCAL: Quadra, pátio
Formação: grupos de 3
Organização: três alunos sentados: 1 fugitivo e 2 pegadores
Execução: o fugitivo levantar-se-á, dará 5 passos e correrá sendo perseguido pelos outros que tentarão toca-lo. Tocando o perseguido, os 3 sentar-se-ão e reiniciarão a atividade trocando os papéis.

22 JACO E RAQUEL

IDADE: 9 anos em diante
OBJ. ESP.: Senso de orientação, coragem, acuidade auditiva
MATERIAL: Lenço, sininho
LOCAL: Sala, quadra
Formação: círculo
Organização: alunos em círculo, mãos dadas para limitar o espaço onde 2 companheiros vão correr. Jacó com olhos vendados e Raquel com um sininho.
Execução: ao sinal de início, Raquel correrá dentro do círculo soando o sininho. Jacó (levantará) tentará pega-la. Quando for apanhada, os dois escolhem os substitutos.

23 BOLA DO CAÇADOR

IDADE: 7 e 9 anos
SEXO: Ambos
OBJ. ESP.: Habilidade motora, rapidez, atenção
MATERIAL: Bola
LOCAL: Quadra
Formação: livres
Organização: livres na quadra, um aluno de posse da bola será o caçador vai sair para caça e começa a perseguir procurando tocar com a bola um colega. O que for pego, será o cão de caça e ajudará o caçador fazendo trocas de passes a fim de chegar mais perto da caça. O jogo prosseguirá até que todos sejam caçados.

24 REVEZAMENTO

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Velocidade
MATERIAL: Bastão de 25m de comprimento
LOCAL: Ar livre
Formação: colunas
Organização: 2 colunas frente a frente com mais ou menos 10 de distância, sendo que o primeiro aluno segura um bastão.
Execução: ao sinal, correrão, descrevendo em círculos pelo campo ao chegar a sua coluna passarão ao companheiro o bastão e assim sucessivamente. Vencerá a coluna que concluir o exercício primeiro.
Obs.: os alunos poderão primeiramente fazer o mesmo em caminhada rápida.

25 CORRA SEU URSO

IDADE: 7 e 9 anos
OBJ. ESP.: Atenção, rapidez, agilidade
LOCAL: Quadra
Formação: fileiras à frente de uma linha a 10 metros, a frente deve estar uma outra aluna de costas, será o “urso”.
Execução: os alunos da fileira gritarão “corra, seu urso”. O urso sairá do seu lugar e virá ao seu encalço (dos colegas). Estes procurarão correr para o lado em que o urso estava, sem entretanto, serem pegos. Os que o urso pegar, serão os ursinhos que auxiliarão o urso pegar.

26 BOLA AO CENTRO

IDADE: 8 anos em diante
OBJ. ESP.: Agilidade, destreza, reflexo
MATERIAL: Bola
LOCAL: Quadra, gramado
Formação: 2 círculos concêntricos
Organização: os alunos do círculo central serão nº 1 e os de fora nº 2. Uma bola ao centro
Execução: ao sinal, os números 2 correrão em círculo, e ao chegarem no seu par, passa por entre as pernas do companheiro e tentam pegar a bola. O que conseguir receberá 5 pontos e trocará de lugar.

27 BOLA AOS 4 CANTOS

IDADE: 7 a 9 anos
OBJ. ESP.: Habilidade motora, espírito de equipe, reflexo
MATERIAL: Bola de tênis - preferencialmente
LOCAL: Quadra
Formação: 2 colunas
Organização: 2 alunos de cada equipe nos cantos da quadra

Execução: ao sinal, o professor dará a partida do centro da quadra atirando bola ao alto; abre dois adversário. Trocarão de passes entre seus companheiros que estão espalhados na quadra. Contará pontos cada vez que a bola chegar as mãos dos companheiros.

28 DANÇA DAS CADEIRAS

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Atenção, agilidade
MATERIAL: Cadeira, toca-fitas
LOCAL: Ar livre, salão
Formação: cadeiras em fileiras aos pares, umas de costas para as outras
Organização: o número de cadeiras será a menos do que o número de participantes
Execução: ao som da música, os alunos contornarão as cadeiras. Quando esta parar, todos procurarão sentar-se. O que sobrar sairá fora e retira-se uma cadeira.
Vencerá o último a sentar.

29 CROQUETE

IDADE: 8 anos em diante
OBJ. ESP.: Agilidade, destreza, atenção
LOCAL: Quadra, gramado
Formação: 2 colunas
Organização: duas colunas frente a frente nas extremidades da quadra sendo equipe A e B. entre as colunas estarão dispostos 8 alunos de grande afastamento lateral.
Execução: ao sinal, o 1º alunos de cada equipe deverá passar entre as pernas do companheiro descrevendo um zig-zag. Voltarão a coluna saindo o seguinte.
Vencerá a equipe que completar a tarefa em primeiro lugar.

30 MUDANÇA TRÍPLICE

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Equilíbrio, destreza e reflexo
LOCAL: Quadra
Formação: círculo
Organização: os alunos numerados de 3 em 3, ficando um sozinho no centro do círculo.
Execução: ao sinal, ele dirá um dos três números (1, 2, 3) e todos os alunos correspondentes ao nº chamado deverão mudar rapidamente um ao outro. O aluno do centro durante essa mudança deverá ocupar um dos lugares. Aquele que não chegar ao lugar, sobra e irá ao centro.

31 FUTEBOL COM AS MÃOS

IDADE: 10 anos
SEXO: Ambos
OBJ. ESP.: Melhorar o trabalho de braço e o trabalho central do corpo-trabalho – respeitar regras e leis
MATERIAL: Bola
LOCAL: Quadra

Formação: livre – 2 equipes
Organização: livre – o professor ao centro fará, bola ao alto.
Execução: cada equipe procurará somente tocando, fazendo gol. Não poderão agarrar e nem conduzir. O jogo será sempre com o tronco flexionado. Vencerá a equipe que fizer o maior número de gols.

32 CORRER EM COLUNA

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Habilidade de correr em grupo, agilidade, rapidez
LOCAL: Quadra, pátio
Formação: colunas
Organização: 2 colunas à frente de uma linha de partida, na posição sentados
Execução: ao sinal "já" os alunos saem correndo até um lugar determinado. O último coloca-se em 4 apoios e os demais voltam pulando por cima do mesmo. Será vencedora a coluna que primeiro estiver na posição inicial sentada em silêncio.

33 APANHAR O LENÇO

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Agilidade, destreza
MATERIAL: Lenço
LOCAL: Quadra
Formação: fileiras
Organização: duas fileiras numeradas frente a frente, separadas mais ou menos 10 metros
Execução: o professor chamará um número. Os alunos correspondentes ao número chamado deverão correr ao centro, tentando levar o lenço consigo. Se o adversário não o tocar, sua equipe terá dois pontos, se for tocado, terão somente 1 ponto. Vencerá a equipe que obtiver maior número de pontos em determinado tempo ou quem chegar a um determinado no primeiro.

34 CORRIDA DE DUPLAS

IDADE: Ambos
OBJ. ESP.: Rapidez, agilidade
MATERIAL: Bolas
LOCAL: Ar livre
Formação: colunas
Organização: uma bola colocada à frente de cada coluna distante 7 m, alunos atrás da linha de partida.
Execução: o 1º aluno de cada fila, ao sinal, corre em torno da bola, volta ao seu lugar, toma o 2º pela mão, correm ambos em redor da bola e retorna ao ponto de partida. O 1º se coloca à retaguarda de sua coluna enquanto o 2º toma o 3º pela mão repetindo o percurso. Até que todos tenham corrido 2 a 2. vencerá a equipe que completar o percurso em 1º lugar.

35 COMPANHEIROS ÁGEIS

IDADE: 10 anos

OBJ. ESP.: Rapidez e agilidade
LOCAL: Quadra, gramado
Formação: círculos
Organização: círculo A e B a uns 3 a 5 metros de distância um do outro. Alunos de mãos dadas (de cada círculo). Os alunos do círculo A terão seu par no círculo B,
e vice-versa.
Execução: os alunos de mãos dadas se deslocarão saltando. Ao sinal os dois círculos se dissolvem a cada aluno procura o seu par e ambos tomam posição de cócoras. O último par a se encontrar pagará prenda.

36 IDENTIFICAR OS GRUPOS

IDADE: 6 anos em diante
OBJ. ESP.: Rapidez, percepção, rápida reação, atenção
LOCAL: Ar livre
Formação: livre
Organização: dizer ao ouvido de cada um, o nome de um animal
Execução: ao sinal, os do mesmo grupo se identificarão por meio de vozes do respectivo animal.

37 QUEM ANDARÁ MAIS DEPRESSA?

IDADE: 10 anos
OBJ. ESP.: Destreza e rapidez
LOCAL: Pátio ou quadra
Formação: colunas
Organização: 2 colunas sentadas atrás de uma linha demarcada, a um metro de distancia uma da outra.
Execução: quando o professor disser o nome de um objeto ou local, os alunos se levantarão e caminharão rápido (marcha atlética) tocarão com a mão o que foi pedido e voltarão a posição inicial.

38 CASA DO CACHORRO

IDADE: 8 anos
OBJ. ESP.: Rapidez e atenção
Formação: círculos
Organização: alunos formando 2 círculos concêntricos, sendo o de fora com um aluno a mais. Os círculos andarão em sentido contrário.
Execução: ao sinal os dois círculos param, os alunos afastam as pernas e os de trás colocam a cabeça entre as pernas dos que estão à sua frente. O aluno que sobrar pagará prenda no final.

39 CABEÇA PEGA RABO

IDADE: 8 anos
OBJ. ESP.: Perspicácia
LOCAL: Pátio
Formação: colunas

Organização: de pé, 2 ou mais colunas, segurando na cintura do colega da frente
Execução: ao sinal os primeiros alunos das colunas tentarão pegar o último (rabo) e estes não permitirão se esquivando. Não poderão arrebentar as colunas.
Vencerá a coluna que conseguir pegar o rabo, por último.

40 PISCAR

IDADE: 9 anos em diante
OBJ. ESP.: Habilidade de comunicar-se através de sinais, atenção, rapidez de reação
MATERIAL: Cadeiras
Formação: círculo
Organização: dispõe-se várias cadeiras em círculos, em cada uma, senta-se um aluno. Atrás de cada cadeira fica outro colega, tendo as mãos no encosto da mesma
Execução: ao sinal, o aluno sem companheiro piscará a um dos sentados que tentarão mudar para a cadeira do que piscou, sendo que será impedida sua saída, se for tocada nos ombros. Se abandonar a cadeira, a brincadeira prosseguirá.

41 COCADA

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Habilidade manual, reflexo, espírito de equipe
MATERIAL: Faixas, bolas
LOCAL: Quadra, gramado
Formação: 2 círculos concêntricos
Organização: 2 a 2 frente, sendo 2 alunos de posse da bola
Execução: passar a bola em zig-zag aos companheiros de sua equipe. Ao chegar ao ponto de partida marca um ponto. (Numera-se os dois círculos, intercalam-se de forma que os nº pares fiquem dentro e os ímpares fora, passa-se a bola aos companheiros de equipe).

42 BATATA QUENTE

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Rapidez de movimentos, visão
MATERIAL: Lenço
LOCAL: Quadra, pátio, sala
Formação: círculo
Organização: dá-se nó em um lenço que passa a ser a batata quente ao outro. Os alunos sentam-se em círculo, ficando um em pé ao centro.
Execução: ao sinal, o aluno do círculo atira a batata quente ao outro e assim sucessivamente. Enquanto o fazem com a maior rapidez possível, o do centro procurará apanha-la. Se conseguir trocará de lugar com o aluno que arremessou.

43 BOLA CRUZADA

IDADE: 7 a 9 anos
OBJ. ESP.: Habilidade motora, espírito de equipe, reflexo.
MATERIAL: Faixas e Medicine Ball (bola pesada)

LOCAL: Pátio, quadra
Formação: fileiras
Organização: 2 a 2 frente a frente. Os adversário de uma fileira se intercalam na fileira do outro.
Execução: ao sinal passa a bola em zig-zag para os companheiros da outra fileira. A bola vai e volta.
Ao chegar ao ponto de partida marca um ponto de partida.
Vencerá a equipe que tiver maior nº de pontos dentro de um tempo determinado.

44 PROCURA UM PAR

IDADE: 8 anos
OBJ. ESP.: Atenção e agilidade
LOCAL: Quadra e gramado
Formação: círculos concêntricos
Execução: dois círculos concêntricos sendo que os alunos do centro correrão para direita e os de fora correrão para a esquerda. O círculo do interior terá um aluno a menos que o círculo de fora e darão as mãos. O que sobrar pagará a prenda.

45 ENGANAR, LANÇAR

IDADE: Mais ou menos 9 anos
OBJ. ESP.: Atenção e concentração
MATERIAL: Bola
LOCAL: Quadra e pátio
Formação: semi-círculo
Organização: os alunos em semi-círculo com os braços cruzados um deles ocupa o centro e fica com a bola.
Execução: ao sinal, o aluno do centro atira a bola para um companheiro. Este deverá apanha-la, mas se for apenas engano, não poderá descruzar os braços.
Segurando a bola, devolve-a ao centro, podendo também iludi-lo. O aluno que deixar cair a bola, ou descruzar os braços, ocupará o último lugar. Quando o aluno do centro errar, será substituído pelo primeiro do semi-círculo.

46 CARA COM CARA

IDADE: 8 anos em diante
OBJ. ESP.: Sociabilidade entre os colegas, rapidez de reação, reflexão
LOCAL: Pátio, quadra
Formação: círculos concêntricos
Organização: alunos em círculos, 2 a 2 um no meio
Execução: o aluno do centro dirá: cara a cara, ombro com ombro, frente com frente, costa com costa... trocar. Os alunos aos pares executarão a ordem dada no momento que o do centro falar: “trocar”. Os do círculo do centro trocarão e o que deu a ordem procurará se colocar no lugar de um companheiro.

47 AVIÃO PEGADOR

IDADE: 7 anos em diante

SEXO: Ambos
OBJ. ESP.: Equilíbrio, poder ativo, imitação
LOCAL: Quadra e gramado
Formação: livre
Organização: os alunos livremente na quadra. Um deles será o pegador e tomará a posição de braços elevados lateralmente imitando o avião.
Execução: ao sinal o aluno pegador deverá tocar os companheiros e estes para evitarem ser pegos, ficarão em um só pé com os braços elevados lateralmente.

48 A BOLA DO GUARDA

IDADE: 8 anos em diante
OBJ. ESP.: Agilidade, rapidez
MATERIAL: Bola
LOCAL: Quadra
Formação: círculo
Organização: alunos em círculos um ao centro com a bola
Execução: ao sinal, o que está no centro, atira a bola para um do círculo que rapidamente deve colocar a bola no centro e sair ao seu encalço. Se conseguir pegalo, passará ao centro e reiniciará o jogo. Correr apenas dentro do círculo.

49 JOGO DOS SÓCIOS

IDADE: 9 em diante
OBJ. ESP.: Sincronização de movimentos, atenção, observação de ordens
MATERIAL: Saquinho de areia
LOCAL: Pátio, gramado
Formação: duas fileiras frente a frente, 2 m (em diante) de distância, todos munidos de saquinhos de areia. Os alunos que se defrontam são sócios.
Organização:
Execução: ao sinal, deverão trocar jogando os saquinhos, obedecendo as ordens dadas: com uma mão, com duas, direita e esquerda. Quando um dos sócios
deixar cair no chão o objeto arremessado, os dois terão que sair do jogo. Ganhará os que estiverem na linha, no fim de um determinado tempo.

50 MARCHA DOS JORNAIS

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Flexibilidade, coordenação de movimentos
MATERIAL: Folhas de jornal
LOCAL: Quadra, pátio, gramado
Formação: fileiras
Organização: em fileiras sobre a linha de partida, munidos de 2 folhas de jornal, pisando sobre uma e segurando a outra. Paralela à linha de partida, troca-se a de
chegada a 10 m aproximadamente da primeira.
Execução: ao sinal, os alunos colocam no chão à sua frente a fila de jornal que seguram e passam sobre ela. Em seguida apanham a folha que ficou atrás e

colocam-na a sua frente e repetem a ação anterior. Assim prossegue o jogo passando alternadamente sobre uma folha e outra até o fim do percurso. Vencerá o
aluno que atingir a linha de chegada em primeiro lugar.

51 BOLA FUGITIVA

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Rápida reação
MATERIAL: Bola
LOCAL: Gramado, pátio
Formação: círculo
Organização: em círculos de pernas afastadas e mãos nos joelhos, tendo posse de bola
Execução: ao sinal, o aluno do centro jogará a bola a um dos companheiros fazendo com que passe por entre as pernas. Este tentará impedir com as mãos a passagem da bola. Se a bola passar, este aluno sairá do círculo.

52 TRANSMITIR O RECADO

IDADE: Todas
OBJ. ESP.: Decifrar enigmas, astúcia
Formação: 3 fileiras
Organização: 2 fileiras frente a frente, uma em cada extremidade do gramado, formando a equipe A. Entre as mesmas, no centro, em fileiras, a equipe B. o professor dará um enigma a uma das fileiras da equipe A. Estes todos (A1) saberão o provérbio
Execução: ao sinal a fileira A1 tentará transmitir à A2 o provérbio sendo impedida pela equipe B.

53 BOLA AO CÍRCULO

IDADE: 7 anos em diante
OBJ. ESP.: Agilidade, honestidade, rapidez de reação
MATERIAL: Bolas
LOCAL: Quadra e pátio
Formação: Círculos
Organização: dois círculos distantes 3 m um do outro. Será designado um aluno em cada círculo para serem os iniciantes do jogo, estando os mesmos com a bola na mão
Execução: ao sinal, os alunos iniciantes passarão a bola ao colega da esquerda que dará prosseguimento aos passos. Quando a bola chegar novamente ao
iniciante será marcado um ponto: Vencerá o círculo que primeiro fizer 10 pontos.